sirobako.com

テトリスリンク
説明書

CONTENTS

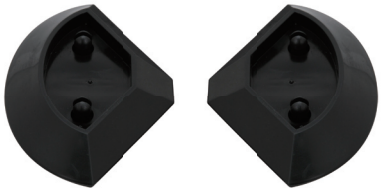
セット内容…… 2
タワーの組立て…… 2
ゲームの目的…… 3
ゲームの開始…… 3
サイコロの説明とルール…… 4
ゲームの進め方…… 4
スコアリング…… 5
- 得点マーカーについて …… 5
- 得点について …… 5
- 失点について …… 5
- リンクのグループ化について …… 6
- 得点と失点が同時に発生した場合 …… 6

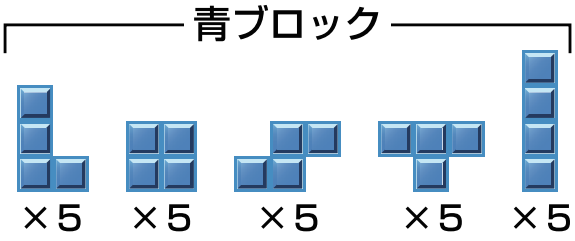
ゲームの終了…… 7

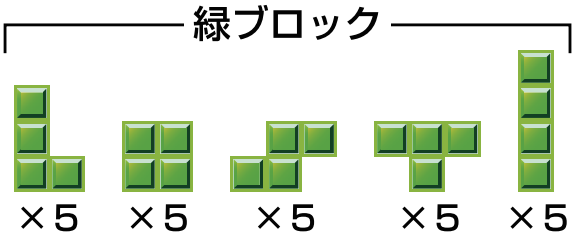
Tetris Ⓡ & © 1985~2011 Tetris Holding.
Tetris logos and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding.
Trade dress owned by Tetris Holding.
Licensed to The Tetris Company.
Tetris Game Design by Alexey Pajitnov.
Tetris Logo Design by Roger Dean.
All Rights Reserved.
© 2011 Techno Source. All Rights Reserved.

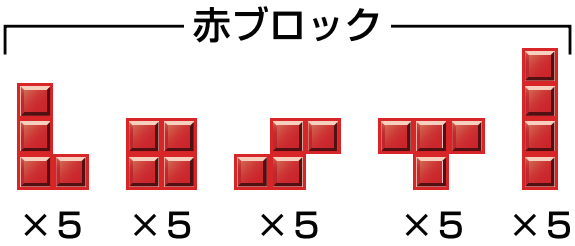
セット内容

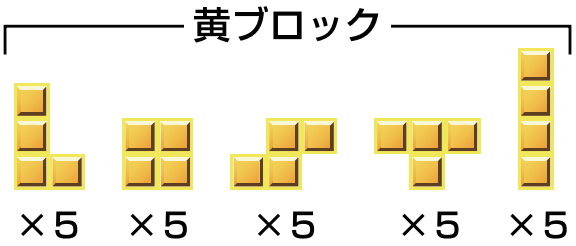
- タワー：１台
- ブロック：100 個
  （５つの形のブロックが各５個×４色分）
- サイコロ：１個
- ゴム足：２個
- 取扱説明書：１部（英文）











タワーの組立て

ゲームを始める前に、付属のゴム足２個をタワーの下に取り付けてください。ゲーム中にタワーが揺れたり、動いたりするのを防止します。
また、タワーを箱にしまうときは、ゴム足を取り外してからしまってください。

ゲームの目的

■各プレイヤーが自分の色のブロックを３個以上リンクしてその得点を競います。得点をねらうと同時に、相手のブロックがリンクするのを防いでください。

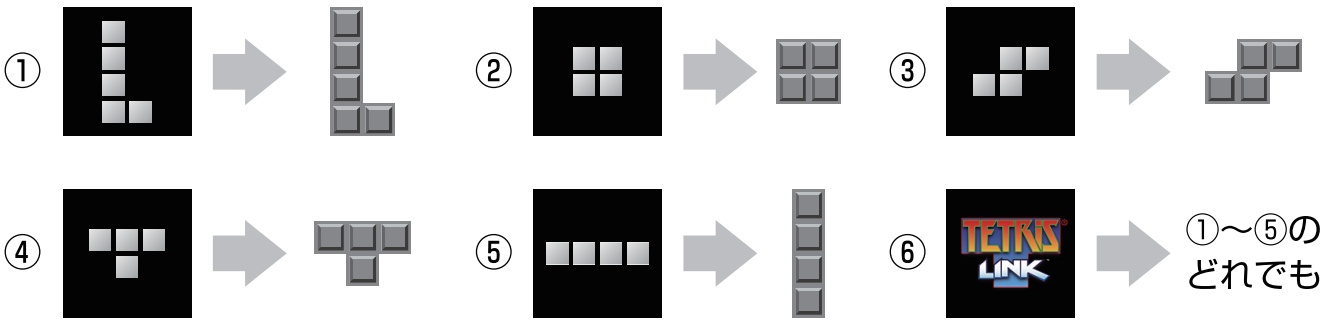
■最終的にタワーがブロックでいっぱいになったとき、いちばん多く得点をあげた（リンクした）プレイヤーの勝ちです。

ゲームの開始

■まず、４人までの各プレイヤーは自分が決めた色のブロックをすべて手元にあつめてください。５つの形をしたブロックが各５個ずつ、合計 25 個のブロックが持ち手の数となります。

■どのブロックを投入するかはサイコロを振って決めます。サイコロには、５つのブロックのイラストと TETRIS LINK のロゴが描かれています。
プレイヤーはサイコロを振って出た目のブロックを、TETRIS LINK の目が出たらどれでも好きなブロックを投入できます。（下図参照）
ジャンケンなどでサイコロを振る順番を決めたらゲーム開始です！

〈投入するブロックの形〉



サイコロの説明とルール

■出た目のブロックはどの場所でも投入できますが、自分の色のブロックの下にスペースができてしまった場合は失点になります。たとえば、ゲーム開始の最初の投入が 型のブロックだったとすると、どこに落としてもスペースができてしまうので、そのプレイヤーはマイナスからのスタートになります。（５ページ「失点について」参照）

■使い切ってしまったブロックの目が出た場合、１回休みとなります。

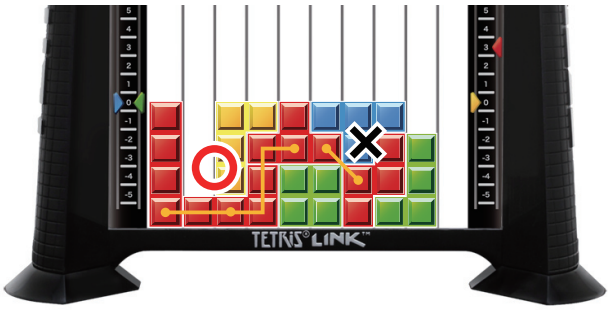
■タワーがほぼいっぱいの状態で、どう入れてもタワーからはみ出してしまうブロックの目を出した場合、１回休みとなります。

ゲームの進め方

■自分の色のブロックを３個以上リンクすると得点になります。ななめ以外ならどの方向でもリンクが続けば得点が加算されます。
ブロックがリンクしているかの判断は、すべてのブロックに刻印されている○印がブロック上を通る１本の線で結べるかで判断します。（下図参照）

■得点がねらえない状況にあるときは、次の順番のときに得点がねらえるような場所に入れたり、他のプレイヤーの得点を阻止するような場所に入れ、自分の得点が伸びるよう戦略を練りましょう。

〈リンクの見方〉



〈相手のリンクの阻止〉

例１）黄ブロックの阻止

例２）緑ブロックの阻止

スコアリング

《得点マーカーについて》

■各プレイヤーは得失点するごとに、タワーの左右に付いている自分のブロックと同じ色の三角形のポインタを上下にスライドしてスコアリングします。

《得点について》

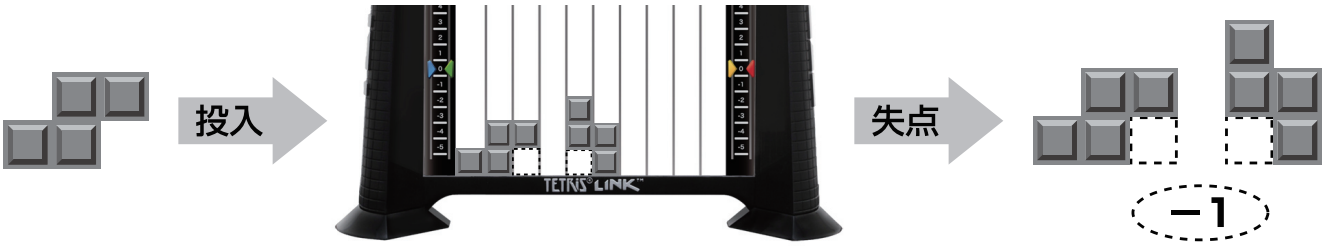
■自分の色のブロックを３個以上リンクすると得点になります。２個のリンクだけでは得点になりません。

■３個以上リンクしている状態からさらに１ブロックずつリンクしていくと、そのつど１点加算されます。

※白線部分は３点獲得済み

《失点ついて》

■自分の色のブロックの下にスペースを作ってしまうと失点になります。スペースを１個作ると１点、２個作ると２点失点します。１度に失点される点数は２点までです。



※１度の失点は２点まで

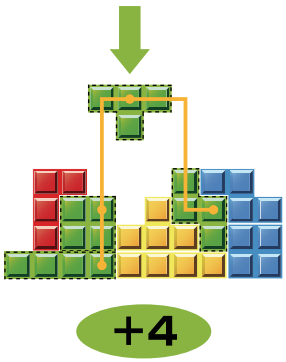
スコアリング（つづき）

《リンクのグループ化について》

■離れた場所にあるブロックどうしをつなげてグループ化すると、大量に得点することができます。

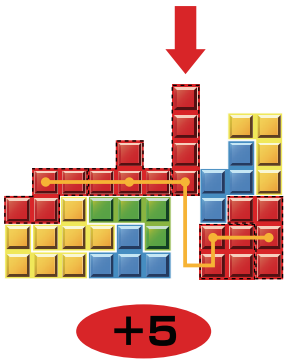
■すでに３点以上得点しているリンクをグループ化した場合は、グループ化に使われたブロック分（１点）だけ加算されます。

例１）緑をグループ化する



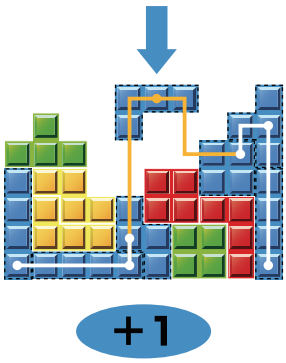
※黄の得点阻止にもなります

例２）赤をグループ化する



※青の得点阻止にもなります

例３）青をグループ化する

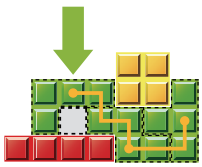


※赤の得点阻止にもなります
※白線部分は３点獲得済み

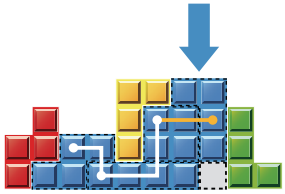
《得点と失点が同時に発生した場合》

■ブロックが３個以上リンクするときやリンクの追加、もしくはリンクのグループ化と同時にブロックの下にスペースを作ってしまったときは、得点と失点の両方を計算します。
最大に得点した分からスペースの個数を差し引いた点数が得点になります。

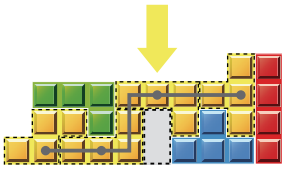
例１）
- 緑ブロックのリンク：＋３点
- スペース１個：－１



例２）
- 青ブロックのリンク追加：＋１点
- スペース１個：－１



例３）
- 黄ブロックのグループ化：＋４点
- スペース２個：－２



※白線部分は３点獲得済み

ゲームの終了

■タワーがブロックでいっぱいになり、どのブロックを入れてもはみ出してしまうようになったらゲーム終了です。

■ゲーム終了時、いちばん多く得点をあげたプレイヤーが勝ちとなります。
同点の場合、長くリンクを続けられた箇所があるプレイヤーの方が勝ちとなります。

本製品に関するお問い合わせ 【メールサポート】 info@sirobako.com

白箱ホームページ http://www.sirobako.com/